

ABSTRAK

Didalam sebuah game terdapt *gameplay* dan *game mechanics*. Dua unsur ini sudah menjadi bagian yang terpenting dalam desain sebuah *game*. *Gameplay* merupakan kegiatan yang sering dilakukan ketika memainkan sebuah game sedangkan *game mechanics* merupakan alat untuk mencapai tujuan dari *Gameplay*. Pengembang atau *developer game* masih bingung untuk menentukan titik awal ketika mendesain sebuah *game*. Teknik Carlo Fabricatore menjelaskan tentang cara mendesain atau merancang *gameplay* dan *game mechanics* sebagai langkah awal dalam membuat atau merancang *game*.

Didalam teknik desain Carlo terdapat *Core Gameplay*, *Core Mechanics*, *Meta-gameplay*, *Satellite Mechanics*. *Satellite mechanics* dibagi menjadi tiga yaitu *Enhancement* (terdiri dari *add-on* dan *power up*), *Alternate Mechanics*, dan *Opposition Mechancis*. *Game* yang digunakan sebagai contoh implementasi dari teknik Carlo yaitu Dota 2. *Game* berjenis MMORPG ini memiliki bagian-bagian yang cukup untuk menjelaskan dari teknik desain Carlo sebagai objek *game* yang sudah ada.

Implementasi terhadap objek *game* yang digunakan didapat bahwa Dota 2 memiliki *Core Gameplay* membunuh atau menyerang musuh serta menghalau musuh dan mempertahankan *ancient*. *Core game mechanics* nya yaitu menyerang menggunakan *automatic attack* dan *skill*. Sedangkan *core meta-gameplay* yaitu menghancurkan bangunan musuh. *Enhancement* dalam Dota 2 terdapat *add-on* yaitu berupa pemasangan zirah atau pelindung serta *power-up* yang berupa penggunaan item yang dapat menambahkan statistik. Lalu terdapat *Alternate mechanics* dengan membunuh musuh dan prajurit menggunakan *item* untuk menyerang, serta *opposition mechanics* nya yaitu bangunan berupa *tower*, *creep* (prajurit) dan *monster netral*. Rekomendasi arah pengembangan kedepannya yaitu melakukan survei terhadap pengembang atau developer game untuk mengetahui tingkat penggunaan dari teknik Carlo ini.

Kata Kunci : Teknik Carlo, Dota 2, *Core Gameplay*, *Core Mechanics*, *Core Meta-Gameplay*, *Satellite Mechanics*, *Enhancement*, *Alternate Mechanics*, *Opposition Mechanics*.

ABSTRACT

Gameplay and Gamemechanic are two core components in a game. Both of this components became the most essential things in a game. Gameplay was the activities done by the user when they play a game. While gamemechanic was the tool to reach the aim of gameplay. Game developer remains confused to determine the first point when they have to design a game. Carlo Fabricatore technique defined about how to design and develop gameplay and game mechanics as the first step in designing a game.

There are four parts of its technique; Core Gameplay, Core Mechanic, Meta Gameplay, and Satelite Mechanic. Whereas, Satelite Mechanic is divided into three and those are, Enhancement (add on and power-up), Alternate Mechanics, and Opposition Mechanics. One of the example of an implementation of this technique is Dota 2. The type of this game called MMORPG which has the actual components to describe how to use this technique in developing a game.

The result of this implementation shows that Dota 2 not only has core gameplay to kill and attack the enemy but also to deffend the ancient. The core mechanich of it is auto-attack and skill. Furthermore, the core meta-game play is used to destroy the enemy's building. While, enhancement of Dota 2 is utilizing the zirah and armour as an add on, power-up which can be used to add the statistics. Moreover, there is also Altemate Machines with the use to kill enemy and destoy the tower using attack items, while the tower, creep, and neutral monster are the component of Opposition Machine. It is recomended to do a survey related to some developers whom using this technique in developing their games.

Key Word : Technic Carlo, Dota 2, Core Gameplay, Core Mechanics, Core Meta-Gameplay, Satellite Mechanics, Enhancement, Alternate Mechanics, Opposition Mechanics.